

4. Документація по React Navigation [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу <https://reactnavigation.org/>

5. Документація по Redux [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://redux.js.org/>

УДК 004.732:791

*Зорич С. Д. студент 3 курсу
спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»
Римар П. В., старший викладач
кафедри інформаційних технологій*

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ ПЕРЕГЛЯДУ РЕЙТИНГУ КІНОФІЛЬМІВ ТА СЕРІАЛІВ

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Мобільні додатки увірвалися в наше життя і одразу стали невід'ємною її частиною. Без них неможливо уявити життя сучасної людини. Вони поділяються на декілька категорій за своїм призначенням, серед яких можна виділити ті, що будять нас вранці, допомагають підібрати одяг відповідно до погоди, показують час найближчого автобуса, повідомляють про нові листи на електронній пошті. За допомогою додатків ми шукаємо роботу, керуємо своїми фінансами, слідкуємо за подіями в світі та багато іншого.

Постановка задачі. Створити мобільний додаток, за допомогою якого можна буде здійснювати пошук кінофільмів і серіалів різних жанрів та переглядати їх рейтинг.

Вибір платформи. На даний момент існує дві найбільш популярні мобільні платформи, а саме: Android[1] та IOS[2]. Розглянемо переваги Android в порівнянні з IOS:

- Відкрита система. Android має повністю відкриту систему, яку може модифікувати будь-який вендор.
- Частка Android устрійств. На початку 2019 року частка Android смартфонів досягла 90%.[3]
- Легкість у розробці завдяки Kotlin. 7 травня Google, що Kotlin є бажаною мовою для розробки під Android.[4]

Саме через ці переваги була вибрана платформа Android.

Після вибору платформи, були проаналізовані основні конкуренти, а саме: Another MDB та Cinematics. Були виявлені всі переваги та недоліки цих додатків. С цих додатків було взято функції, якими найбільш задоволені користувачі. Також були змінені деякі UI/UX рішення, які не подобались постійним користувачам.

Після вирішення всіх поставлених задач було розроблено мобільний додаток який містив такий функціонал:

- Головний екран з двома вкладками для перегляду короткої інформації про фільм на кіносеріал
- Екран з детальною інформацією про фільм на кіносеріал
- Пошук фільмів та кіносеріалів за назвою
- Пошук фільмів та кіносеріалів за жанром
- Кабінет користувача

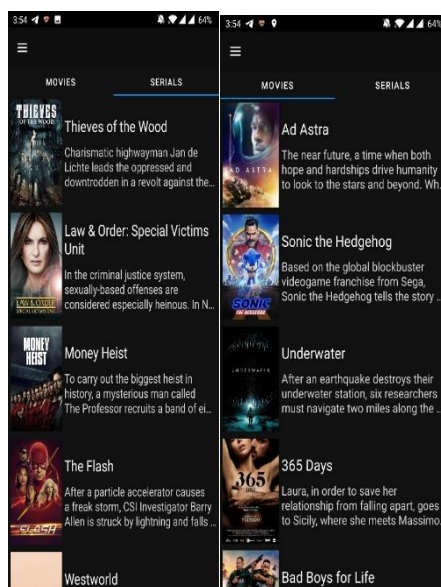


Рисунок 1 – Головний екран додатку

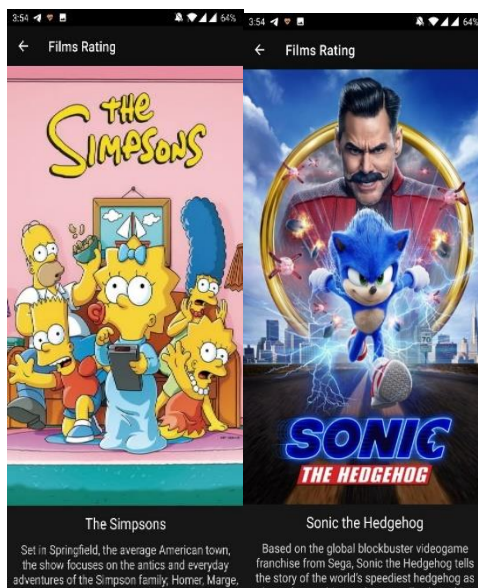


Рисунок 2 – Екран з рейтингом фільму

Список літератури

1. Платформа Android , URL :

<https://www.android.com/>

2. Платформа IOS , URL :

<https://www.apple.com/ios/ios-13/>

3. Частка Android смартфонів досягла 90%

<https://megaobzor.com/Dolja-operacionnoi-sistemi-Android-na-rinke-dostigla-90.html>

4. Мова програмування Kotlin , URL :
[https://en.wikipedia.org/wiki/Kotlin_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Kotlin_(programming_language))

УДК 004.932(043.2)

*Кульчицька О. Ю., студентка 4 курсу
спеціальності 122 «Комп'ютерні науки
та інформаційні технології»
Січко Т. В., к.т.н., доцент, доцент
кафедри інформаційних технологій*

ЦИФРОВА ОБРОБКА ЗОБРАЖЕНЬ ТА ВІДЕО

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Цифрова обробка зображень є важливим етапом у багатьох сферах людської діяльності, адже існує чимало областей, в яких вхідні чи вихідні дані надходять у вигляді зображень. До таких областей можемо віднести машинне навчання, медицину, астрономію, фото-індустрію, різноманітні системи спостереження, відео-телефонію та багато інших. В даних сферах, зазвичай, реєструються та передаються величезні об'єми відео- та фото-даних, які потребують обробки, щоб зібрана інформація надалі могла використовуватись. Прийнято вважати, що для створення зображень та відео високої якості необхідна лише високоякісна техніка. Однак, на ряду зі значним розвитком техніки, найсуттєвішу роль відіграють методи цифрової обробки інформації, адже правильно підібраний алгоритм обробки зображень та посилення корисних особливостей може значно покращити якість зображень, які ми отримуємо на виході, порівняно із «сирими» зображеннями [1]. Вони забезпечують покращення зображень задля їх кращого сприйняття, а також для кращого аналізу, розпізнавання та інтерпретації зорових образів, для прийняття рішень та управління поведінкою автономних технічних систем. Широке розповсюдження професійних та побутових засобів відео- та фотореєстрації, а також достатня потужність обчислювальних машин призвело до створення різноманітних програмних засобів для обробки зображень. Хоч вони і надають широкі можливості перетворення та покращення даних, але, зазвичай, не дають розуміння того, як саме та з використанням яких операцій над зображеннями виконується обробка. В такому випадку користувач не може навіть пояснити, що саме відбувається при обробці зображень та не можна бути впевненим, що при повторному виконанні операцій над іншими даними буде отриманий відповідний очікуваний результат, а також неможливо скласти правильний план необхідних послідовних дій для отримання поставленої мети. Рішення даних задач можливо лише на основі наукового підходу.

З урахуванням цієї проблеми постає питання про детальну демонстрацію використання фільтрів для обробки відео в режимі реального часу. Це допоможе користувачам розуміти, як саме працює той чи інший фільтр, які параметри